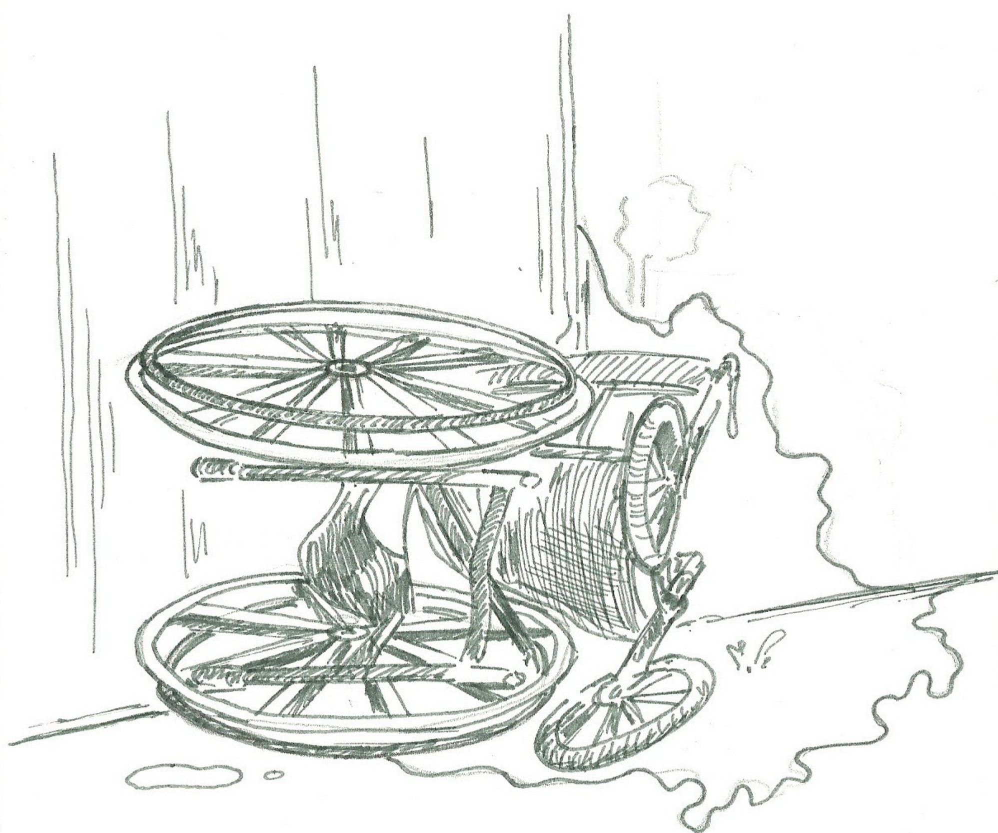
Beniamin Muszyński

INCYDENT



Beniamin Muszyński

Incydent





WYDAWNICTWO WIELOKROTNEGO WYBORU

Copyright © by Beniamin Muszyński, 2010.
Copyright © for this edition by Beniamin Muszyński & Masz Wybór, 2013.

Autor: Beniamin Muszyński

Tytuł: Incydent

Korekta: Beniamin Muszyński, Magdalena Poparda, Mikołaj Kołyszko

Redakcja: Mikołaj Kołyszko

Fotografia na okładce: Martin SoulStealer
Wykorzystane zdjęcie można dowolnie modyfikować i rozpowszechniać, lecz jedynie przy podaniu jego pierwotnego autora i z przekazaniem informacji o niniejszej licencji.
Zdjęcie pobrane ze strony: http://www.flickr.com/photos/soul_stealer/8249637123/

Autor okładki: Arkadiusz Ostrycharz

Grafika na stronie tytułowej: Dominik Fortecki

Niniejsza publikacja nie może być modyfikowana ani odsprzedawana bez pisemnej zgody Wydawcy. Dozwolone jest jej kopiowanie, dystrybucja bezpłatna (na licencji freeware) oraz druk na papierze w dowolnej liczbie egzemplarzy.

Wydawca oficjalny:

Mikołaj Kołyszko

ul. Findera 3

89-600 Chojnice

Masz Wybór

ul. Findera 3

89-600 Chojnice

www.masz-wybor.com.pl

magazyn.masz.wybor@gmail.com

Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru (grupa nieformalna)

www.masz-wybor.com.pl

magazyn.masz.wybor@gmail.com

Wydanie II

Czym jest gra książkowa?

Jest to opowiadanie-gra, w której Ty, Czytelniku, masz największy wpływ na rozwój fabuły. Podjęte przez Ciebie decyzje rzutują na dalsze losy bohatera, z którym utożsamiasz się na czas rozgrywki. Jeśli podejmiesz złą decyzję, zginiesz. I w tym momencie zapomnij o komputerowej metodzie „wczytania stanu gry”, to **bardzo ważne**! Cofanie się do poprzedniego paragrafu, by uniknąć marnego losu lub zerknięcie do paragrafu, w którym nie powinno Cię być, psuje całą zabawę.

Akcja "Miniatura"

Niniejsza gra książkowa wchodzi w skład *Akcji „Miniatura”* zainicjowanej w kwietniu 2010 roku przez użytkowników forum http://www.paragrafowegranie.fora.pl. Wówczas było to jedyne miejsce w sieci, gdzie miłośnicy gier książkowych mogli aktywnie działać na rzecz promowania tego gatunku, gdyż nieformalne Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru i związany z nim magazyn Masz Wybór założono dopiero pod koniec roku 2010. Głównym celem Akcji „Miniatura” było stworzenie w okresie od kwietnia do września kilkunastu prostych, krótkich gier książkowych o uproszczonej fabule i marginalnej mechanice. Pozycje te miały być skierowane do początkujących graczy lub osób w ogóle nie zaznajomionych z ideą interaktywnej literatury. Wedle zamysłu twórców gotowy pakiet gier miał być rozpowszechniany w różnych środowiskach (np. szkolnym, studenckim, miłośników fantastyki) i różnymi kanałami (np. za pomocą form dyskusyjnych, witryn internetowych, portali społecznościowych). Mimo początkowego zainteresowania potencjalnych twórców powstało jedynie pięć gier – *Marcewo*, *Afrykański świt*, *Incydent* (wszystkie trzy pióra Beniamina Muszyńskiego), *Przesyłka* (Michała Śłużyńskiego) oraz *Gothic: Polowanie na smoki* (Przemysława Pociechy). Ostatecznie cel nie został zrealizowany, a wraz z nadejściem jesieni autorzy gier zaangażowali się w prace nad pierwszym numerem magazynu ***Masz Wybór***, pozostawiając w sieci swoje pozbawione oprawy graficznej i korekty, pisane w pośpiechu dzieła.

W kwietniu 2013 roku, w trzecią rocznicę zainicjowania *Akcji „Miniatura”*, nasza redakcja postanowiła rozpocząć prace nad reedycją gier książkowych wchodzących w skład tej jakże chlubnej inicjatywy. Mamy nadzieję, że nowe, wzbogacone o grafikę i poddane korekcie tytuły spełnią swoje pierwotne zadanie i przyciągną nowych fanów gier książkowych, a starym wyjadaczom dostarczą solidnej porcji rozrywki.

Warto wspomnieć, że niniejszy gamebook w pełni zasługuje na swój tytuł. *Incydent* Beniamin Muszyńskiego powstał spontanicznie, w zaledwie trzy dni, i był ostatnią, trzecią grą tego zasłużonego dla gatunku autora w ramach *Akcji „Miniatura”*.

Zasady gry

Zasady nie są trudne, ich pojęcie z pewnością nie sprawi Ci żadnego problemu. Na początku uzbrój się w kawałek kartki i coś do pisania, to jedyne „wymagania sprzętowe”. Całość tekstu podzielona jest na paragrafy, jednak nie czytasz ich według kolejności numeracji! W każdym paragrafie znajdziesz jeden odnośnik lub odnośniki do innych paragrafów. Podejmujesz decyzję, którą z dróg chcesz obrać i udajesz się do wskazanego numeru.

Podczas lektury zdobywasz **Informacje** oznaczone numerami: **#1, #2** itd. Zapisuj je na kartce, przydadzą Ci się podczas dalszej gry, bowiem dostęp do niektórych paragrafów zależeć będzie od numeru posiadanych Informacji. Jednak nie musisz zebrać ich wszystkich, jest to zresztą niemożliwe, ponieważ niektóre z nich przypisane są do wzajemnie wykluczających się ścieżek fabularnych. W zależności od podjętych przez Ciebie decyzji, w pewnym momencie fabuły przyjdzie Ci z nich skorzystać, bądź też ukończysz grę w ogóle nie zwracając uwagi na to oznaczenie.

To by było na tyle, jeśli chodzi o zasady. Jeśli uznasz, że jesteś gotów do podjęcia wyzwania, przejdź do **Prologu**. Życzę powodzenia!

Prolog

Dwudziesty wiek przyniósł ze sobą wiele nowych, rewolucyjnych, odkryć w dziedzinie badań nad zombie. Obecnie, w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, ludzie dawno już zaakceptowali występowanie żywych trupów i z zainteresowaniem śledzą postęp badań nad wirusem wywołującym tą straszną przypadłość. Mimo że nauka wciąż jest bezsilna wobec walki z odwróceniem skutków zarażenia, to sama struktura reanimowanej tkanki dostarczyła naukowcom odpowiedzi na mnóstwo pytań. Na terenie wielu krajów powstały (i wciąż powstają) liczne Ośrodki Epidemiologiczne, które zajmują się chwytaniem, przetrzymywaniem oraz badaniem „żywych trupów". Placówki te należą, jak twierdzą niektórzy antyglobaliści, do pewnej korporacji silnie powiązanej z przemysłem zbrojeniowym. Również Twoja ojczyzna włączyła się w program budowy Ośrodków. Ostatnio w całym kraju wybudowano łącznie siedemnaście takich placówek, zwykle w pobliżu małych miast i wsi.

Lokalne władze chętnie udzielały zgody na budowy, bowiem rząd często nagradzał takich „przedsiębiorczych przedstawicieli szczebla lokalnego" licznymi ulgami podatkowymi. Zdarzały się rzecz jasna protesty miejscowej ludności, jednak kto przejmuje się krzykami prowincjuszy? Placówki działają dobrze, chociaż mimo ścisłej ochrony i restrykcyjnych przepisów dotyczących zatrudnianego personelu, wciąż zdarzają się pewne... incydenty.

Ty jednak nie masz nic wspólnego z żadnymi korporacjami, zombie czy rządem. Masz dopiero dziewiętnaście lat i, swoim zdaniem, całkiem przeciętną urodę. Nie wyróżniałabyś się zbytnio spośród tłumu rówieśniczek, gdyby nie fakt, iż od dziewięciu lat poruszasz się na wózku inwalidzkim. Mimo to nie narzekasz na swój los. Masz kochającą matkę i ojca, który również, o ironio, został sparaliżowany podczas wypadku, w którym uczestniczyła Wasza rodzina. Nic wielkiego... Pijany kierowca autobusu, drzewo. Tragedia jakich wiele. Spędzasz te wakacje, jak wszystkie poprzednie, u swojego dziadka. To naprawdę kochany staruszek, specjalnie przeprowadził się na parter i zamontował dla Ciebie specjalną rampę, żebyś mogła czuć się u niego bardziej komfortowo. Wypoczywasz więc w małej mieścinie, w której on mieszka, i korzystasz z kilku miejscowych atrakcji, takich jak basen czy siłownia. Lubisz o siebie dbać. *Dobry wypoczynek, to aktywny wypoczynek* – zawsze to powtarzasz.

Dzisiejszego wieczoru Twój dziadek nie czuł się najlepiej, a po godzinie jego stan zaczął się stopniowo pogarszać. Co gorsza, po ostatniej trwającej niemal dwa dni nawałnicy, wciąż nie ma prądu ani łączności. Wiesz, że staruszek szybko dojdzie do siebie, gdy tylko zażyje swoje lekarstwo. Niestety, nigdzie nie możesz go znaleźć. Nie pozostało Ci nic innego jak pojechać samej do pobliskiej apteki i je kupić. *Całe szczęście, że nie jest na receptę* – myślisz sobie. Czas ruszać, w końcu im szybciej wyjedziesz tym szybciej wrócisz...

Przejdź do paragrafu **1**.

1

Odruchowo usadzasz się w swoim normalnym wózku, lecz Twój wzrok pada na ustawiony w kącie sportowy model. Wprawdzie zależy Ci na czasie, jednak nie jesteś pewna, czy poradziłabyś sobie nim na zwykłym chodniku. W końcu to konstrukcja przystosowana przede wszystkim do specjalnych torów oraz parkietów hal sportowych, a nie nierównych, betonowych płyt. Ponadto nie ma w nim dodatkowego miejsca, więc, gdybyś po drodze postanowiła zrobić jakieś małe zakupy, musiałabyś wszystko trzymać na kolanach.

Mimo wszystko przesiadasz się na sportowy model **19**.
Jedziesz w stronę wyjścia **11**.

2

Wjeżdżasz do małego „zagajnika” i gwałtownie się zatrzymujesz, z przerażeniem spoglądając na ciało, które leży pod jednym z drzew. Nagle uświadamiasz sobie, że ze strachu zaczynasz już tracić możliwość racjonalnej oceny sytuacji. *Musisz myśleć, one tego nie potrafią, to twój atut!* – powtarzasz zapamiętany gdzieś slogan. Wcale nie trafiłaś na żywego trupa, to tylko śpiący mężczyzna, zapewne jeden z kilku okolicznych pijaczków.

– Proszę pana! – wrzeszczysz. – Niech pan wstanie!

W tym momencie możesz dokonać wyboru, czy chcesz:

Nadal kierować poczynaniami głównej bohaterki. **16**
Wcielić się w zbudzonego mężczyznę. **28**

3

Patrzysz z nienawiścią na uciekającego mężczyznę, po czym zerkasz w stronę zbliżających się zombie i czujesz nagły przypływ odwagi. Nie masz zamiaru się poddać! Obcy człowiek chciał zostawić Cię tu na pewną śmierć, żeby się ratować. Dlaczego? Bo myślał, że jesteś słaba... wybrakowana... O nie! Pokażesz wszystkim, na co Cię stać!

Przejdź do paragrafu **38**.

4

Jeśli posiadasz Informację **#1**, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku przejdź do części **A**.

A

Stało się to, czego obawiałaś się najbardziej. Znów odpadło lewe koło, jak zawsze po takim upadku. Po tym, jak Twoi rodzicie zainwestowali mnóstwo pieniędzy w sportowy model, nie mieli już środków na zmianę wózka, którym poruszałaś się na co dzień. W sumie usterka nie jest aż tak poważna, nałożenie koła na oś trwa zwykle tylko chwilę. A przynajmniej tyle zajmuje to sprawnej osobie. Ty natomiast stracisz dużo cennego czasu zanim zrobisz to sama. Uderzasz wściekle pięścią w ziemię i zaczynasz czołgać się w stronę przewróconego pojazdu.

Uzyskujesz Informację **#3**.
Przejdź do paragrafu **15**.

B

Całe szczęście, że wybrałaś sportowy model. Twój stary wózek zwykle w takich sytuacjach tracił koło, a samodzielna naprawa tej usterki pochłonęłaby Ci mnóstwo cennego czasu. Stosunkowo szybko udaje Ci się ponownie zająć swoje miejsce i pośpiesznie, lecz znacznie ostrożniej, kontynuujesz swoją podróż.

Docierasz w końcu do charakterystycznego, białego budynku wielkości sporej hali sportowej i kierujesz się w stronę części szpitalnej. Dziwi Cię tłum ludzi w okolicy Ośrodka o tej porze, gdy nagle uświadamiasz sobie, że spoglądasz na błąkającą się grupę złożoną z co najmniej trzydziestu zombie, którzy powoli rozchodzą się na wszystkie strony. Kilku z nich właśnie zaczyna iść w Twoją stronę. Dzieli Was od siebie jakieś siedem metrów. Czujesz ostre łomotanie w klatce piersiowej, na krótką chwilę strach całkowicie Cię paraliżuje.

Przejdź do paragrafu **37**.

5

Mężczyzna zaczyna pośpiesznie pchać Twój wózek, nie zwracając przy tym najmniejszej uwagi na nierówności terenu. W kilku momentach już jesteś pewna, że wypadniesz, lecz jakimś cudem utrzymujesz się w siedzisku. Zaciskasz zęby, powstrzymując się od uwag. W końcu ten człowiek ratuje Ci życie.

Gdy w końcu opuszczacie łąkę i wjeżdżacie na jezdnię, jesteś wniebowzięta. Zapewniasz nieznajomego, że dalej porazisz już sobie sama i pośpiesznie odjeżdżasz w stronę domu. Tymczasem Twój wybawca zaczyna wrzeszczeć swoim zachrypłym głosem pod jednym z pobliskich bloków, ostrzegając ludzi o nadciągającym niebezpieczeństwie.

Po powrocie do domu szybko zasypiasz z wyczerpania, lecz nie dane Ci jest pospać zbyt długo, bowiem o świcie nad miastem pojawiają się wojskowe helikoptery, a niedługo później specjalne oddziały zaczynają eksterminację ocalałych zombie. Twój dziadek trafia do szpitala, gdzie na szczęście szybko dochodzi do zdrowia. Dowiadujesz się też, że mężczyzna który Cię ocalił, skrzyknął w nocy grupę mieszkańców, która pozbyła się większości umarlaków jeszcze na długo przed przybyciem służb porządkowych. Szybko został okrzyknięty miejscowym bohaterem, dzięki czemu nie brakuje mu już środków na „małe co nieco”. Ty natomiast samotnie próbujesz uporać się ze wspomnieniami Twojej krótkiej, przemilczanej przez wszystkie oficjalne źródła, walki o przetrwanie...

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł ***„Trauma”****. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

6

Czując, jak coraz bardziej zbiera Ci się na wymioty, mozolnie pełzniesz w błocie, aż w końcu docierasz do ulicy. Jesteś tak wycieńczona, że postanawiasz chwilę odpocząć. Nagle otwierasz oczy, zdając sobie sprawę, iż albo straciłaś przytomność, albo zasnęłaś na kilka minut! Próbujesz ruszyć dalej, jednak coś Cię powstrzymuje. Oglądasz się i czujesz, jak mimowolnie zaczynasz oddawać mocz, nie jesteś w stanie nawet krzyknąć sparaliżowana z przerażenia. Oto jeden z żywych trupów zdążył już nadgryźć spory kawałek Twojej prawej nogi, a kilka następnych jest już niemal przy Tobie. Wiesz, że zaraz zaczną pożerać te części Twojego ciała, w których możesz odczuwać ból. Coś w Tobie pęka, zaczynasz krzyczeć, przeraźliwie wrzeszczeć, wzywając pomocy. Słyszysz nadbiegających ludzi dokładnie w chwili, gdy jeden z nieumarłych rozrywa Ci bok i łapczywie zagłębia zęby w Twoich wnętrznościach...

To koniec Twojej przygody...

7

Wracając przez park, starasz się nie jechać zbyt szybko. W końcu zombie są powolne, więc i tak uzyskasz nad nimi przewagę. Zbliżasz się do grupki swoich „wielbicieli”, którzy witają Cię radosnymi, sprośnymi, okrzykami. Postanawiasz nie ostrzegać ich przed nadciągającymi zombie, i bez słowa przejeżdżasz szybko obok. Jeden z nich krzyczy za Tobą wściekle:

– Nie gnaj tak, bo połamiesz nogi!

– Pieprz się gnoju! – odkrzykujesz nie potrafiąc już dłużej tłumić emocji.

Jeśli posiadasz Informację **#1**, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku przejdź do części **A**.

A

Przyśpieszasz, lecz okazuje się, że to nie wystarcza. Ciśnięta za Tobą butelka uderza Cię boleśnie w głowę. Po raz kolejny spadasz z wózka, niestety tym razem tracąc przy tym przytomność...

Przejdź do paragrafu **44**.

B

Pędzisz na sportowym wózku, słysząc jak ciśnięta za Tobą butelka rozbija się o jedno z drzew. M*am nadzieję, że was zeżrą* – mówisz do siebie. Zwalniasz nieco, gdy opuszczasz park, po czym wjeżdżasz na jezdnię i ponownie przyśpieszasz.

Przejdź do paragrafu **10**.

8

Po paru minutach docierasz do bramy parku, która zawsze stoi otworem, od kiedy rok temu ktoś wyłamał oba jej skrzydła z zawiasów. Zapuszczone miejsce (niby to na angielski styl) wygląda prawie jak las. Wjeżdżasz na wyboistą, asfaltową ścieżkę i ruszasz przed siebie, starając się przy tym unikać licznych dziur. Nagle zatrzymujesz się, słysząc dobiegający gdzieś z głębi parku śmiech grupki chłopaków, zapewne miejscowych młodocianych żuli. Poza niesmacznymi komentarzami nie spodziewasz się z ich strony większych kłopotów, ale nigdy nie wiadomo, co też może im przyjść do głowy...

Zawracasz i nadkładasz drogi, jadąc naokoło?

Tak **25**.
Nie **30**.

9

Sądzisz, że „żywe trupy” najprawdopodobniej ucztują w tej chwili na ciałach zabitych w holu, a zatem nie możesz wrócić do wnętrza komisariatu. Widząc, jak zombie z parkingu powoli zbliżają się w Twoją stronę, zaczynasz ostrożnie zjeżdżać ze schodów. Gdy udaje Ci się dokonać tej sztuki, przez chwilę gorączkowo zastanawiasz się, co teraz robić.

Jeśli posiadasz Informację **#1**, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku przejdź do części **A**.

A

Pokonując wstręt, nachylasz się nad ciałem policjanta i zdejmujesz mu pas z magazynkami do pistoletu i wkładasz go do koszyka umieszczonego pod siedzeniem wózka. Następnie jedziesz w stronę porzuconej na parkingu broni i ją również wrzucasz do swojego schowka.

Uzyskujesz Informację **#4**.

Teraz musisz zdecydować, czy pojedziesz...

... do siedziby pogotowia górskiego, aby zaalarmować odpowiednie służby o zaistniałej sytuacji **14**.
... do domu dziadka **34**.

B

Nie masz czasu do stracenia, zombie znów kierują się w Twoją stronę. Musisz zdecydować, gdzie teraz się skierujesz. A będzie to...

... baza pogotowia górskiego. **14**
... dom dziadka. **34**

10

Po powrocie do domu czuwasz przy swoim dziadku niemal do rana. W końcu zmęczenie okazuje się silniejsze i zasypiasz, gdy na zegarku wybija godzina 5:43.

Twój wypoczynek nie trwa zbyt długo. Około siódmej budzi Cię huk krążących nad miastem śmigłowców, a wkrótce na ulicach pojawia się wojsko i, na szczęście, wraca zasilanie. Jeden z żołnierzy patrolujących ulice pomaga Ci zdobyć lekarstwa i wkrótce Twój dziadek zaczyna dochodzić do siebie.

Jeszcze przez dwa tygodnie miasteczko pozostaje odcięte od świata kordonem sanitarnym, po czym sytuacja ostatecznie zostaje uznana za opanowaną. Tak kończy się Twoje krótkie doświadczenie w kontaktach z „żywymi trupami”...

*GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł **„Na granicy ryzyka**”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

11

Otwierasz drzwi prowadzące niegdyś na balkon i ostrożnie zjeżdżasz po rampie na chodnik. Trochę obawiasz się zostawiać dziadka samego, w dodatku przy otwartych drzwiach, jednak nie masz wyjścia. Poza tym i tak powinnaś wrócić za nie więcej niż kwadrans. Wprawnym ruchem popychasz obręcze przy kołach i ruszasz w stronę wyjazdu z osiedla.

Przejdź do paragrafu **17**.

12

Podjeżdżasz pod kiosk i chwytasz się jednej z krat zabezpieczających szyby. Wysiłek jest nie mały, a w pewnym momencie czujesz nawet zawrót głowy i ponowne mdłości. Na szczęście znajdujesz w sobie dosyć determinacji, by wejść na górę. Nagły, silny ból głowy na moment odbiera Ci świadomość. Gdy ponownie otwierasz oczy, nadal nie czujesz się zbyt dobrze. Kolejna fala osłabienia jest znacznie groźniejsza, tracisz przytomność na kilka następnych godzin.

Rano zostajesz znaleziona przez patrol żołnierzy, którzy licznie „najechali" miasteczko i skutecznie rozwiązali problem zombie. Zostajesz umieszczona w szpitalu, gdzie lekarz diagnozuje lekki wstrząs mózgu. I pomyśleć, że Twoje życie było bardziej zagrożone przez głupotę człowieka, niż ze strony „żywych trupów". Twój dziadek również trafia do szpitala, ale na szczęście szybko odzyskuje zdrowie i to on odwiedza Cię przez kilka dni, podczas których musisz zostać na obserwacji. Chuligani, mimo „usilnych starań", nie zostają rzecz jasna odszukani, a cała sprawa z ucieczką zombie dosyć szybko zostaje wyciszona. Ty powoli odzyskujesz równowagę, chociaż czasami zdarza Ci się jeszcze obudzić w środku nocy, krzycząc coś niezrozumiale.

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł ***„Trauma****". Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

13

Sama podnosisz się z ziemi i usadawiasz na wózku. Robiłaś to już wystarczającą ilość razy, żeby dojść do niemałej wprawy. Odprowadzona jeszcze kilkoma niezbyt przyjemnymi komentarzami, jedziesz szybko przed siebie, ignorując coraz silniejsze drżenia spowodowane najeżdżaniem na nierówności. Nagle po raz kolejny lądujesz na ziemi, tym razem unikając na szczęście kontaktu z asfaltem. Podnosisz się powoli i spoglądasz smutno na przewrócony wózek.

Przejdź do paragrafu **4**.

14

Siedziba pogotowia górskiego znajduje się obecnie kawałek za miastem, stosunkowo blisko Ośrodka Epidemiologicznego. Niestety, nie możesz bezpiecznie wrócić w jego okolice z powodu ponoszących się tam zombie. Pozostaje Ci więc tylko stary szlak prowadzący przez las, z którym sąsiaduje parking przed komisariatem. Ruszasz w stronę ściany drzew z myślą, że być może podjęta przez Ciebie decyzja nie była do końca słuszna.

Droga szybko staje się uciążliwa do tego stopnia, że zaczynasz rozważać możliwość powrotu do miasta. Dlaczego właśnie Ty masz narażać się dla dobra innych? *A dlaczego nie?* – myślisz sobie. Po kilku minutach forsownych zmagań z nierówną, błotnista ścieżką postanawiasz...

... wrócić do miasta. **45**
... jechać dalej. **46**

15

Docierasz w końcu do charakterystycznego, białego budynku wielkości sporej hali sportowej i kierujesz się w stronę części szpitalnej.

Jeśli nie posiadasz żadnej z poniższych Informacji, przejedź do części **A** tego paragrafu.
Jeśli posiadasz Informację **#2**, przejedź do części **B** tego paragrafu.
Jeśli posiadasz Informację **#3**, przejedź do części **C** tego paragrafu.

A

Wjeżdżasz do recepcji, obok której znajduje się apteka. Kupujesz lek i przez chwilę stajesz na środku rozświetlonego neonami korytarza, żeby nieco odpocząć. Recepcjonistka obdarza Cię serdecznym spojrzeniem, po czym proponuje herbatę. Grzecznie odmawiasz, mówiąc, że musisz szybko wracać.

Chwilę później jedziesz już w stronę domu, chcąc jak najszybciej położyć się do łóżka i mieć tą koszmarną noc za sobą.

Przejdź do paragrafu **27**.

B

Wjeżdżasz do recepcji dokładnie w chwili, kiedy gasną główne światła, a zamiast nich zapalają się małe, żółte żarówki rozmieszczone nierównomiernie w kilku miejscach sufitu. Recepcjonistka spogląda na Ciebie i pyta nerwowo:

– Czego chciałaś?

– Ja... Potrzebuję leku dla dziadka.

– Mhm... – odpowiada kobieta, jak gdyby w ogóle nie zwracała uwagi na to, co powiedziałaś.

Pośpiesznie wjeżdżasz do apteki, która znajduje się nieopodal wejścia, i kupujesz od mocno rozkojarzonej farmaceutki potrzebny specyfik.

– Sama tu przyjechałaś? – pyta Cię niespodziewanie kobieta.

– Tak, mój dziadek gorzej się poczuł.

– Jedź już lepiej do domu. Szpital przeszedł na awaryjne zasilanie, czyli coś się wydarzyło w tym cholernym ośrodku. Zaraz pewnie będziemy zakładać kraty przy wejściu.

– Co to znaczy?

– Tylko z tej strony można tu wejść. To na wypadek, jakby... z ośrodka coś się wydostało. Jak najszybciej wracaj do domu dziewczyno.

Posłusznie odjeżdżasz, czując, jak ogarnia Cię rosnący niepokój. Na zewnątrz dostrzegasz grupę około siedmiu osób w charakterystycznych, białych uniformach pracowników ośrodka. Jedna z nich, kobieta, podbiega do Ciebie i oświadcza drżącym głosem:

– Chodź z nami, jedziemy na komisariat.

– Muszę zawieść leki dziadkowi.

– Ktoś z posterunku odwiezie cię do domu.

– Co się stało?

– Awaria zasilania, nic u nas nie działa. Systemy zabezpieczeń też.

– Zombie wyjdą?! – krzyczysz przerażona.

– Nie od razu, ale tak. Szpital ma własne zabezpieczenia. Chodź już.

Podążasz za kobietą w kierunku furgonetki. Jeden z mężczyzn wnosi Cię do środka, podczas gdy drugi zabiera wózek. Spoglądasz przez okno w stronę części szpitalnej. Wejście tam właśnie zostało zamknięte.

Przejdź do paragrafu **22**.

C

Dziwi Cię tłum ludzi w okolicy Ośrodka o tej porze, gdy nagle uświadamiasz sobie, że spoglądasz na błąkającą się grupę złożoną z co najmniej trzydziestu zombie, którzy powoli rozchodzą się na wszystkie strony. Kilku z nich właśnie zaczyna iść w Twoją stronę. Dzieli Was od siebie jakieś siedem metrów. Czujesz ostre łomotanie w klatce piersiowej, na krótką chwilę strach całkowicie Cię paraliżuje.

Przejdź do paragrafu **37**.

16

Mężczyzna podnosi się z ziemi i wydaje się być nieco zdezorientowany, lecz gdy tylko dostrzega nadciągające zombie natychmiast odzyskuje trzeźwości umysłu.

– Niech pan mi pomoże dostać się do miasta, nie przejadę przez to błoto sama!

– Nie lepiej na komisariat? Bliżej.

– Nie! Tam już wszyscy nie żyją!

– No dobra...

Jeśli posiadasz Informację **#4**, przejedź do paragrafu **29**. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na paragrafie **5**.

17

Podjeżdżasz do apteki i przykładasz twarz do oszklonych drzwi, za którymi panuje niemal kompletna ciemność. *Najwidoczniej brak elektryczności kompletnie sparaliżował życie tego miasteczka* – myślisz z goryczą. Nie masz wyjścia, musisz jechać do szpitala. Niestety, wszystkie jego oddziały znajdują się obecnie na terenie Ośrodka Epidemiologicznego, który stanowi swoiste centrum medyczne z niezależnym źródłem zasilania. Zawsze zastanawiałaś się, jak muszą się czuć chorzy, którym przyszło leżeć na terenie „składowiska zombie”, jak to miejsce określają miejscowi. Niestety, budynek znajduje się po drugiej stornie miasta, a właściwie na jego obrzeżach. Rzucasz okiem na zegarek. Jedenasta. Mogłabyś poczekać na ostatni autobus albo korzystając z faktu, iż dzisiejsza noc jest wyjątkowo jasna, pojechać przez park i być na miejscu za jakieś dwadzieścia minut. Postanawiasz...

… poczekać na autobus **23**.

… jechać przez park **8**.

18

To była słuszna decyzja. Gdy w końcu docierasz do ulicy i niemal wrzucasz na nią swój wózek, czujesz, że nawet bez tej dodatkowej przeszkody nie starczyłoby Ci sił na czołganie się aż do domu. Prędzej czy później stałabyś się posiłkiem dla żywych trupów, które w chwili obecnej znajdują się od Ciebie w odległości około trzech metrów. Cała w błocie, roztrzęsiona, czując już odór rozkładających się ciał Twoich prześladowców, wdrapujesz się na wózek i resztkami sił zaczynasz wprawiać w ruch obręcze. Jesteś uratowana!

Udaje Ci się dotrzeć do domu, gdzie padasz na podłogę, zanosząc się płaczem. Łkasz dopóki nie zasypiasz z wyczerpania. Rano pojawia się wojsko, które szybko opanowuje sytuację. Twój dziadek trafia do szpitala, gdzie szybko odzyskuje zdrowie. Ty również tam trafiasz, jednak na inny wydział. Jesteś objęta stałym dozorem psychiatrycznym i powoli odzyskujesz równowagę po wydarzeniach ubiegłej nocy. Od tej pory zombie nie będą już dla Ciebie tylko zwykłą ciekawostką znaną z telewizji…

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł ***„Trauma*** *”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieję, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

19

Wyjeżdżasz na rampę, którą parę lat temu dziadek specjalnie dla Ciebie dobudował do swojego balkonu, i po chwili jesteś już na chodniku. Wprawdzie powinnaś szybko wrócić z powrotem, lecz nie czujesz się dobrze zostawiając staruszka w takim stanie. Energicznie obracasz obręcze przy kołach i po chwili mkniesz już w stronę wyjazdu z osiedla.

Uzyskujesz Informację **#1**.
Przejdź do paragrafu **17**.

20

Gdy tylko zamykasz się w kabinie, zaczynasz żałować tej decyzji. Czujesz się jak w klatce, a odgłosy nadciągających zombie dochodzą z coraz bliższej odległości. *Znajdą mnie tu, ponoć mają bardzo dobry węch, lepszy niż ludzie, a może chodziło o słuch?* – myślisz, przypominając sobie jeden z artykułów popularnonaukowych o „żywych trupach”. Po chwili dobiegają Cię jakieś krzyki i z całą pewnością nie są to wrzaski pożeranych ludzi. Najwidoczniej alarm usłyszał ktoś mieszkający w pobliżu i skrzyknął grupę pomocników. Każdy w tym miasteczku wiedział, jak skutecznie walczyć z zombie. Dziadek też miał gdzieś jeden z licznych biuletynów dotyczących tego zagadnienia. Ponoć Ośrodek Epidemiologiczny regularnie, co miesiąc, drukował jedną serię ze swoich „ulotek”. Tak na wszelki wypadek.

Nagle do wnętrza toalety wchodzi jeden z zombich, a Ty mimowolnie zaczynasz wrzeszczeć, gdy napastnik zaczyna uderzać miarowo w drzwi Twojej kabiny. Słyszysz czyjś krzyk, a zaraz po tym odgłos uderzenia i głośne klapnięcie spadającego na podłogę ciała.

– Jest tu kto? – pyta nieznajomy.

Pośpiesznie otwierasz drzwi. Widzisz bladego, młodego mężczyznę dzierżącego zakrwawiony kij baseballowy, który każe Ci szybko jechać za nim. Posłusznie spełniasz jego polecenie, czując cudowne uczucie ulgi. Jesteś uratowana!

Rano pojawia się wojsko, które prędko opanowuje sytuację. Twój dziadek trafia do szpitala, gdzie szybko odzyskuje zdrowie. Ty również tam trafiasz, jednak na inny wydział. Jesteś objęta stałym dozorem psychiatrycznym i powoli odzyskujesz równowagę po wydarzeniach ubiegłej nocy. Od tej pory zombie nie będą już dla Ciebie tylko zwykłą ciekawostką znaną z telewizji...

*GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł **„Trauma**”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

21

Pędzisz przed siebie i dopiero gdy wpadasz na ulicę, przystajesz na chwilę, aby zorientować się w sytuacji. Okazało się, że z jakiejś przyczyny pozostawiona przez Ciebie dziewczyna nie zdołała ponownie wsiąść na wózek i w tej chwili jej przerażające wrzaski przerywają ciszę panującą w śpiącym miasteczku. Dopadły ją. Przez Ciebie. Przemykasz szybko pustymi ulicami chcąc jak najszybciej oddalić się z tej okolicy. Oczywiście nikt nie powiąże Cię z tą sprawą, będziesz mógł dalej spokojnie żyć. A to co zrobiłeś tej dziewczynie... Cóż, będziesz miał jeden powód więcej, żeby wciąż zaglądać do kieliszka...

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu. Gratuluję, przeżyłeś.

22

Po kilku minutach wjeżdżacie na parking przy komisariacie policji, który, jak podejrzewasz, najwyraźniej nie bez powodu został przeniesiony z centrum miasta w okolice Ośrodka. Ktoś wyciąga Twój wózek, po czym zostajesz na niego przeniesiona w sposób świadczącym o tym, iż niosący Cię mężczyzna najwyraźniej odzwyczaił się od noszenia żywych ludzi. Po tym jak zostajesz dosłownie wrzucona na swój środek transportu, pośpiesznie ruszasz w stronę wejścia, pokonując uprzednio stanowczo zbyt stromy wjazd dla niepełnosprawnych.

Przejdź do paragrafu **39**.

23

Gdy mija już przeszło kwadrans po wyznaczonym czasie przyjazdu, dochodzisz do wniosku, iż najwyraźniej kierowca również zrobił sobie wolne tej nocy. *Przeklęta dziura!* – mamroczesz wściekle pod nosem. Nie pozostało Ci nic innego, jak dostać się na miejsce o własnych siłach. Szkoda tylko, że zmarnowałaś tyle cennego czasu.

Uzyskujesz Informację **#2**.
Przejdź do paragrafu **15**.

24

Podjeżdżasz do jednego ze stolików i wyjmujesz stamtąd brzytwę. Ostrze niemal podskakuje w Twojej ręce, musisz się uspokoić! Ściskasz mocniej rękojeść i dodając sobie otuchy krzykiem, przypuszczasz atak. Wykorzystujesz atut, jaki daje Ci poruszanie się na wózku. Zajeżdżasz zombie od tyłu i zanim istota obróci się w Twoją stronę, masz dosyć czasu, aby wykonać szybkie cięcie. Celowałaś w ścięgna, więc po wykonaniu zamachu omal nie spadasz na podłogę. Na szczęście Twój plan się powiódł, „żywy trup" upada z hukiem na ziemię, niezdarnie przebierając okaleczonymi kończynami. Spoglądasz w stronę wejścia i dostrzegasz kolejnych przeciwników wkraczających do zakładu fryzjerskiego. Na szczęście słyszysz już nawoływania ludzi, których zapewne przywabił dźwięk alarmu przeciwwłamaniowego. Kilku minut później Twoja „odsiecz" pozbywa się niemal wszystkich zombie. Jeden z mężczyzn spogląda na Ciebie ze smutkiem, po czym silnym ciosem rozłupuje czaszkę okaleczonemu przez Ciebie żywemu trupowi. Podczas gdy obserwowałaś przebieg walki, istota zdołała podpełznąć niebezpiecznie blisko. Zbyt blisko. Z przerażeniem patrzysz na ślad po ugryzieniu widniejący na swojej stopie. To koniec, wiesz o tym. Staniesz się jedną z nich. Patrzysz błagalnie na mężczyznę, ten jednak, po chwili wahania, opuszcza kij i wychodzi. Spoglądasz na trzymaną przez siebie brzytwę i powoli przenosisz wzrok na nadgarstek. *To później* – myślisz sobie. Zostało Ci przecież JESZCZE kilka godzin życia...

*To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł **„Zombi**". Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

25

Wolisz nie ryzykować. Zawracasz i przez chwilę smutno spoglądasz na swoje nogi. Poprawiasz jedną z nich, po czym zjeżdżasz na jezdnię i energicznie ruszasz do przodu.

Uzyskujesz Informację **#2**.
Przejdź do paragrafu **15.**

26

Spoglądasz z obrzydzeniem na błoto, w którym będziesz musiała pełznąć. Oglądasz się za siebie i natychmiast wszystkie Twoje obiekcje znikają. Zombie są coraz bliżej. Nie chcesz zostawiać wózka, jednak z drugiej strony, gdybyś zabrała go ze sobą i co chwilę popychała naprzód, to poruszałabyś się w najlepszym przypadku z prędkością zombie.

Mimo wszystko wolisz mieć ze sobą szybki środek transportu, w końcu dotrzesz przecież na twardy grunt. Tam odrobisz straty czasowe. **18**

Masz dość sił w ramionach, by podołać zadaniu. Zostawiasz wózek. **6**

27

Na szczęście docierasz do domu bez większych przeszkód. Po powrocie okazuje się, że stan zdrowia Twojego dziadka uległ częściowej poprawie, a leki szybko przywracają mu znaczną część nadwątlonych sił. Zasypiasz szczęśliwa, że ukochany staruszek ma się lepiej.

Nie śpisz długo. Rano budzi Cię huk krążących nad miastem śmigłowców. Jak się później dowiadujesz, przyczyną tego zamieszania był wypadek, do którego doszło w Ośrodku Epidemiologicznym. Gdybyś poprzedniej nocy przybyła tam zaledwie kilkanaście minut później, prawdopodobnie natknęłabyś się na opuszczające budynek zombie. Na szczęście uniknęłaś niebezpieczeństwa, a życie miasteczka po okresie dwutygodniowej kwarantanny, wraca do normy. Niebezpieczeństwo zostało zażegnane, zombie zabite bądź schwytane, a Ty nie miałaś w tym całym zamieszaniu praktycznie żadnego udziału.

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł ***„Na granicy ryzyka*** *”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

28

Otwierasz powoli oczy i ze zdumieniem przyglądasz się wrzeszczącej dziewczynie na wózku inwalidzkim.

– Że co?

– Niech pan mi pomoże, zombie zbiegły z ośrodka! Idą tu!

Zrywasz się z ziemi, natychmiast czując przy tym nieprzyjemny zawrót głowy. Patrzysz we wskazanym przez nieznajomą kierunku i dostrzegasz snujące się powoli w Waszą stronę sylwetki. Są ich całe dziesiątki! Rzucasz przelotne spojrzenie na roztrzęsioną dziewczynę i postanawiasz...

... pomóc. **36**

... zostawić ją tutaj jako przynętę, a samemu uciec. **41**

29

W tej chwili mężczyzna zauważa broń, którą włożyłaś do schowka pod siedzeniem i uśmiecha się radośnie, mówiąc:

- Zabrałaś z komisariatu, co?
- T... tak.
- Dobra, zrobimy tak, daj mi tego gnata i jedź tędy – rozmówca niedbale wskazuje Ci ręką kierunek – tam trafisz na ścieżkę.

Nie masz wyboru, nie sięgniesz do pistoletu szybciej niż on. Z obawą oddajesz mu broń wraz z amunicją, po czym ruszasz we wskazaną przez niego stronę. Po chwili słyszysz pierwszy wystrzał, a zaraz po nim radosny śmiech mężczyzny. Obracasz się i zdumiona przyglądasz się nieznajomemu, który biega wokół zombie, co pewien czas zabijając jednego z nich. Czując, że ta zabawa może mieć tragiczny finał, chcesz jak najszybciej się stąd wynieść. Mimo pewnych przeszkód, udaje Ci się stosunkowo szybko opuścić łąkę i dotrzeć do domu, gdzie natychmiast zasypiasz ze zmęczenia.

Rankiem budzi Cię huk wojskowych helikopterów. Wyjeżdżasz na ulicę i zaczepiasz jednego z żołnierzy kręcących się w okolicy. Dzięki jego pomocy udaje Ci się zdobyć leki dla dziadka, który szybko wraca do zdrowia. Zostajesz przesłuchana jako jeden z naocznych świadków incydentu, dostajesz też „nieformalne odszkodowanie za straty moralne" i wyraźny zakaz rozmawiania na temat swoich przeżyć z prasą. Dowiadujesz się również o losie mężczyzny, któremu zostawiłaś broń. Otóż został on uznany za miejscowego bohatera, z czego skwapliwie korzysta codziennie, żebrząc na ulicach. Ty natomiast powoli odzyskujesz równowagę psychiczną po tej feralnej nocy, podczas której, bardziej dosłownie niż w przenośni, stanęłaś oko w oko ze śmiercią...

*GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł **„Trauma**". Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

30

Gdy tylko zostajesz zauważona, zaczynają się, zgodnie z Twoimi przewidywaniami, radosne okrzyki. Grupka liczy sześć osób, a średnia ich wieku nie przekracza raczej szesnastu lat. Ignorując „żarty” oraz zaczepki i wyzwiska, jedziesz przed siebie. Ktoś rzuca bełkotliwe „dziwka!”, a zaraz po tym czujesz silne uderzenie w wózek. Ciśnięta w Twoją stronę butelka nieszczęśliwie blokuje szyjką szprychy, na skutek czeka wywracasz się boleśnie, uderzając o asfaltową ścieżkę. Czujesz jak do oczu napływają Ci łzy. Po krótkim wybuchu śmiechu całej „paczki” ktoś do Ciebie podbiega i zmieszany pyta:

– Wszystko ok? Pomóc ci?

– Dam sobie radę. **13**

– Mhm... – odpowiadasz cicho. **32**

31

Całe szczęście, że przed wyjazdem z domu machinalnie zabrałaś ze sobą komplet kluczy, który swego czasu dorobił dla Ciebie dziadek. Wśród nich znalazł się też, zapewne przez przypadek, ten od jego zakładu. Szybko podjeżdżasz na miejsce i spoglądasz krytycznie na szklaną szybę. Dla zombie nie będzie to znacząca przeszkoda, jednak Ty zyskasz czas, żeby nieco odpocząć...

W środku tracisz przytomność i odzyskujesz ją dopiero w momencie, gdy odzywa się alarm przeciwwłamaniowy. *Widać wróciła elektryczność* – myślisz sobie. Zamierasz. Przez rozbitą szybę wchodzi, a raczej wpada, pierwszy zombie, a potem kolejne i następne. Wiesz, że dziadek trzyma jeszcze brzytwy, to może być Twoja ostatnia deska ratunku. Oczywiście możesz podjechać na zaplecze i zamknąć się w toalecie. Kabina jest wprawdzie dosyć wytrzymała, lecz będziesz wówczas w pułapce i tylko pomoc z zewnątrz będzie mogła Cię uratować.

Chcesz walczyć. **24**

Uciekasz na zaplecze. **20**

32

Przestraszony chłopak pomaga Ci usiąść na miejsce i ignorując komentarze swoich towarzyszy w rodzaju „Uważaj, bo cię przejedzie!”, klęka przy kole, w które uderzyła butelka. Przez moment coś przy nim majstruje, po czym wstaje i stwierdza:

– Teraz będzie w porządku. Sorry, w ogóle...

Kiwasz głową i rzucając nerwowe „nie ma sprawy”, odjeżdżasz pośpiesznie. *Głupie gnoje!* – myślisz. Przygryzasz wargę, znów czując jak do oczu napływają Ci łzy.

Przejdź do paragrafu **15**.

33

Wolisz zaczekać tutaj, aż sytuacja nieco się uspokoi. Potem musisz jak najszybciej poprosić kogoś, żeby podwiózł Cię do domu. Czekasz chwilę i zauważasz, że oficer zdołał nieco opanować chaos. Obecnie rozmawia już tylko z jednym naukowcem, notując przy tym zawzięcie. Tymczasem pojawia się drugi badacz, który niedawno poszedł po kawę, a teraz powrócił niosąc dumnie tacę z plastikowymi kubkami. Wszyscy przerywają na chwilę rozmowy i raczą się napojem. Mężczyzna nie pije jednak swojej porcji, lecz niespodziewanie wyjmuje zza pleców pistolet i pierwszym strzałem powala oficera, następne zaś posyła kule w klatki piersiowe swoich towarzyszy. Gdy wszyscy leżą już na ziemi spogląda na Ciebie i oświadcza ponuro:

– Dla ciebie kotku zabrakło kawy. Może to i lepiej, nie wyglądałabyś najlepiej jako zombie.

Uśmiecha się serdecznie, po czym naciska spust. Słyszysz huk, czujesz silne uderzenie w czoło, a potem ogarnia Cię ciemność...

To koniec Twojej przygody...

34

Dostrzegasz nadciągającą grupę żywych trupów, które rozeszły się po całej szerokości jezdni. Teraz nie będziesz w stanie ich wyminąć. Nie masz wyboru, musisz wjechać na graniczącą z drogą łąkę i spróbować przebyć ten dzielący Cię od miasta obszar jak najszybciej. Nie jest to niestety łatwe. Pomimo sporej siły jaką wkładasz w obracanie kół, poruszasz się stosunkowo wolno, a Twój wózek coraz częściej zaczyna grzęznąć w namokniętej od czasów ostatniej ulewy glebie. Co gorsza, zombie już Cię zwietrzyły i powoli, lecz nieprzerwanie zaczynają iść w Twoją stronę.

Nagle jedno z kół zapada się w błocie, zaś chwilę potem podobny los spotyka drugie. Z trudem udaje Ci się wycofać, słysząc za plecami coraz bliższe pojękiwania Twoich martwych prześladowców. Rozglądasz się gorączkowo, choć dokładnie, i uzmysławiasz sobie, iż obszar przed sobą właściwie przypomina błotniste bagno. Tędy na pewno nie przejedziesz.

Mimo wszystko to najszybsza droga do miasta – postanawiasz się czołgać. **26**

Skręcasz w stronę ścieżki prowadzącej ku widocznemu w oddali skupisku kilku drzew. **2**

Jeśli posiadasz Informację **#4**, możesz podjąć walkę. W tym celu przejdź do paragrafu **38**.

35

Nieraz widziałaś zombie w wiadomościach oraz licznych programach edukacyjnych. Wiesz, że Twój plan jest dobry i ma niemal stuprocentowe szanse powodzenia, lecz przejeżdżając wśród wydających jednostajny, jęczący odgłos istot, czujesz śmiertelne przerażenie. Gdy opuszczasz plac parkingowy przed Ośrodkiem, zauważasz, że niemal wszystkie żywe trupy obróciły się już w stronę zlokalizowanego przed momentem „posiłku”. Ciebie. Ruszasz co sił naprzód, widząc już w oddali charakterystyczny, obrzydliwie jaskrawożółty budynek komisariatu.

Przejdź do paragrafu **40**.

36

Nie zostawisz jej na pewną śmierć, a już na pewno nie na taką!
– Chodź do miasta, szybko! – krzyczysz.
– Nie mogę przejechać przez te błota!
– Nic się nie martw, ja znam takie ścieżki, że przejedziesz.

Jeśli posiadasz Informację **#4**, przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku przejdź do części **A**.

A

Natychmiast ruszasz pędem przed siebie, lecz po chwili zatrzymujesz się, przypominając sobie o ograniczeniach towarzyszki. Czekasz cierpliwie, aż dojedzie do miejsca gdzie stoisz, po czym ruszasz szybkim marszem przed siebie. Prowadzisz dziewczynę w stronę wydeptanej ścieżki, która przecina zarośniętą łąkę pełniącą rolę miejskich błoni. Już chcesz powiedzieć *Tam sobie dasz radę*, gdy nagle słyszysz, jak nieznajoma spada na ziemię. Obracasz się i patrzysz jak powoli podnosi się z błota i zaczyna wchodzić na swój wózek.

Pomagasz jej wstać i sam zaczynasz pchać wózek w stronę miasta. **43**

Zostawiasz ją i uciekasz. **21**

B

– Niech pan trzyma, zabrałam to z komisariatu. Tam już wszyscy nie żyją...

Zaskoczony przyjmujesz pistolet oraz pas z magazynkami, które dziewczyna trzymała w koszyku pod siedzeniem swojego wózka. Pamiętasz jeszcze co nieco czasy wojska, a nie tak dawno pracowałeś też jako ochroniarz.

– Słuchaj mała, jedź tam przed siebie tamtędy, aż dojedziesz do ścieżki. Jest tam trochę błota, ale do przejścia, dasz sobie radę. Ja się pobawię w bohatera... – Zaczynasz się śmiać.

Nieznajoma dziękuje Ci i jedzie we wskazanym kierunku, a Ty ładujesz broń i podbiegasz do najbliższego zombie, strzelając mu w głowę. Dawno już nie miałeś takiej rozrywki! Zaczynasz wrzeszczeć i biegać, próbując przyciągnąć uwagę żywych trupów. Istotnie, po chwili wszystkie ruszają w Twoją stronę. Rzucasz jeszcze okiem ku oddalającej się dziewczynie i zaczynasz strzelać. Po zabiciu kilku przeciwników wpadasz na Twoim zdaniem genialny pomysł. Podbiegasz do wybranego zombie i zachodzisz go od tyłu strzelając z bliska w potylicę. W ten sposób eliminujesz tyle „żywych trupów”, ile amunicji przekazała Ci dziewczyna.

Gdy po raz ostatni opróżniasz magazynek, zaczynasz biec w stronę miasta, śmiejąc się radośnie. Zostało jeszcze trochę żywych trupów, jednak Twoje strzały przywabiły mieszkających najbliżej ludzi, którzy widząc, co się dzieje, uzbroili się w pałki, widły a nawet grabie. *Po cholerę komuś jakieś grabie i widły w bloku?* – myślisz zaintrygowany. Wspólnie sprawnie i szybko rozwiązujecie problem zombie.

Nazajutrz pojawia się wojsko i szybko wyłapuje ocalałych nieumarłych. Ciebie natomiast czeka miła niespodzianka. Z miejscowego moczymordy natychmiast stajesz się bohaterem. Od tej pory już zawsze masz pieniądze na alkohol. Kochasz zombie!

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł ***„Bohater****”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

37

Na szczęście szybko odzyskujesz zimną krew. Musisz natychmiast zawrócić albo spróbować przejechać obok zombie wykorzystując przewagę jaką daje Ci wózek i skierować się w stronę położonego niedaleko komisariatu.

Musisz działać!

Wracasz. **7**

Poruszając się wózkiem tak szybko jak to tylko możliwe, zmierzasz na komisariat. **35**

38

Szybko załadowujesz pierwszy magazynek. Mierzysz dokładnie, przypominając sobie swoją wizytę na strzelnicy przed kilkoma miesiącami. Masz dość amunicji i czasu. Bierzesz głęboki wdech. Tylko spokojnie, wystarczy celny strzał w głowę, niech jeszcze trochę podejdą.

Huk. Stojący najbliżej zombie pada bezwładnie na ziemię trafiony prosto w czaszkę. Opuszczasz broń, czując, jak zaczynasz tracić siły. Nie! Nie możesz teraz zemdleć! Ognia! Zaczynasz strzelać. Czekasz, aż kolejni przeciwnicy zbliżą się na odległość jakiś pięciu metrów i każdego z nich powalasz jednym, celnym strzałem. Czujesz lekkie pieczeni mięśni, jednak całkowicie ignorujesz ten drobny dyskomfort. Nieraz po meczach koszykówki ramiona paliły Cię żywym ogniem, a przecież wciąż miałaś dość sił, by jechać ze znajomymi uczcić zwycięstwo. Mierzysz do kolejnego celu i pewnie naciskasz spust. Trafiony! Teraz kolejny.

Opróżniasz wszystkie trzy magazynki, które miałaś ze sobą, a wciąż pozostał jednak ponad tuzin żywych trupów. Na szczęście Twoje strzały rozbudziły mieszkających najbliżej ludzi, którzy dokończyli dzieła przy pomocy kamieni i, sporządzonych naprędce z kijów od mioteł, noży i taśmy, zbrojonych włóczni. Jesteś uratowana!

Rano pojawia się wojsko, a całe miasteczko zostaje objęte kwarantanną na okres około dwóch tygodni, podczas których, jak zawsze niezależna, komisja ustala, że zagrożenie minęło. Twój dziadek trafia w tym czasie do szpitala, gdzie szybko odzyskuje zdrowie. A Ty... Ty zostajesz miejscową bohaterką.

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł ***„Pogromczyni*** *”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

39

Najwyraźniej wróciła już elektryczność, bowiem posterunek oświetlony jest jasnym blaskiem zwisających z sufitu neonowych lamp. Tymczasem grupka pracowników Ośrodka stłoczona w wąskim holu, przekrzykując się wzajemnie, próbuje wyjaśnić obecną sytuację dyżurnemu oficerowi. Jeden z naukowców oświadcza, praktycznie wrzeszcząc, że idzie dla wszystkich po kawę, prosząc jednocześnie dostrzeżonego w korytarzu policjanta, o wskazanie mu drogi do automatu, który „na pewno jest tu gdzieś ukryty".

Czujesz, że i Tobie udziela się nerwowa atmosfera, jednakże oddziaływająca także na fizjologicznym poziomie.

Ruszasz na poszukiwania toalety?

Tak. **42**
Nie. **33**

40

Gdy dojeżdżasz na miejsce, z ulgą dostrzegasz bijące z przedszkolnych drzwi światło. A więc elektryczność wróciła. Wjeżdżasz po wybitnie stromym, teoretycznie skonstruowanym dla niepełnosprawnych podeście i otwierasz drzwi. Przez chwilę po prostu patrzysz przed siebie, czując dziwne mrowienie w karku. Potem powoli opuszczasz hol i z trudem łapiąc powietrze, wpatrujesz się w bliżej nieokreślony punkt gdzieś przed Tobą. Wszyscy tam byli martwi, zastrzeleni. Wokół nieruchomych ciał pracowników Ośrodka ubranych w białe uniformy poniewierały się łuski po nabojach. Czujesz nieprzyjemny ucisk w żołądku, obraz tego, co przed chwilą zobaczyłaś, wciąż powraca. Musisz stąd uciekać, jak najszybciej wrócić do domu. Pomost prowadzi wprost do otwartych drzwi. Gdyby zombie dotarły do miasta... Dziadek! Szybko odrzucasz od siebie czarne myśli. Przecież te przeklęte trupy na pewno nie mogły tam dotrzeć w tak krótkim czasie. Zjeżdżasz szybko na parking i ruszasz w stronę miasta.

Przejdź do paragrafu **34**.

41

Jeśli posiadasz Informację **#4,** przejdź do części **B** tego paragrafu. W przeciwnym wypadku przejdź do części **A**.

A

– Wybacz mała, ale albo ja, albo mnie.

Wymierzasz jej silny cios w szczękę tak, iż wózek odjeżdża parę metrów do tyłu i uderza w pień drzewa. Podbiegasz do ogłuszonej dziewczyny i zrzucasz ją z wózka, którym z całych sił ciskasz gdzieś przed siebie.

– Smacznego! – wołasz w stronę zbliżających się żywych trupów.

Myśląc sobie, że jesteś prawdziwym sukinsynem, zaczynasz biec w stronę miasta. Szybko docierasz na miejsce i wracasz do swojego mieszkania. Tam natychmiast pocieszasz się dwoma kieliszkami krupniku zostawionego kiedyś na czarną godzinę i zasypiasz.

Rano pojawia się wojsko, które szybko robi porządek z zombie. Z gazet dowiadujesz się, że w tym incydencie zginęło kilku pracowników Ośrodka Epidemiologicznego, trzech policjantów oraz niepełnosprawna dziewczyna. *Cóż, takie życie* – myślisz ponuro, zastanawiając się, co wypić na śniadanie.

Twoja przygoda kończy się w tym miejscu. Gratuluję, przeżyłeś.

B

Bierzesz zamach i wymierzasz dziewczynie potężny cios, który trafia w próżnię. Twoja niedoszła ofiara zdążyła cofnąć się, a co gorsza wyjęła z koszyka pod siedzeniem swojego wózka pistolet. Nie masz zamiaru zastanawiać się, czy to straszak, czy prawdziwy gnat. Rzucasz się do panicznej ucieczki.

Przejdź do paragrafu **3**.

42

Po chwili poszukiwań udaje Ci się trafić we właściwe miejsce. Po załatwieniu swojej potrzeby czujesz się znacznie lepiej i już masz opuścić schludną, zapewne przeznaczoną wyłącznie dla policjantów toaletę, gdy nagle słyszysz stłumiony odgłos wystrzału. Zaraz po nim dobiega Cię jeszcze kilka podobnych. *Zombie zdołały dotrzeć tutaj w tak krótkim czasie*?! – myślisz przerażona. Pośpiesznie jedziesz w stronę holu, gdy nagle dostrzegasz na końcu korytarza policjanta. Mężczyzna nakazuje Ci ruchem ręki zostać na miejscu i ostrożnie wychyla się zza rogu, spoglądając w stronę wyjścia. Po chwili podbiega do Ciebie i stwierdza wyraźnie roztrzęsiony:

– Tam już wszyscy są martwi, wyjdziemy bokiem.

– Zombie? – pytasz przestraszona.

– Nie. Jeden z naukowców wystrzelał resztę, nawet sierżanta. Zostałem tylko ja.

Zauważasz, że rozmówca jest dość poważnie ranny w głowę. Widząc Twój wzrok, oświadcza ponuro:

– Ogłuszył mnie przy automacie do kawy i zabrał broń.

– Niech mnie pan zawiezie do miasta, mój dziadek jest chory!

– Najpierw muszę to wszystko komuś zgłosić. Linia nadal jest głucha, więc pojadę teraz do pogotowia górskiego, oni mają telefon satelitarny.

– Proszę mnie tylko podrzucić koło bramy parku od strony miasta, dalej sama pojadę.

– Dobra, pogadamy na zewnątrz.

Wychodzicie bocznym wyjściem prowadzącym na parking. Niestety, zombie już tutaj dotarli. Około tuzina z nich kręci się w okolicy radiowozu. Przy drugim samochodzie stoi natomiast jeden z naukowców, który właśnie mierzy do Was z pistoletu. Strzela prosto w klatkę piersiową policjanta, który charcząc, pada na schody. Mężczyzna mierzy też do Ciebie i naciska spust, lecz mechaniczne stuknięcie zwiastuje koniec pocisków. Napastnik wyrzuca broń i wsiada do pojazdu. Odjeżdża z piskiem opon zostawiając Cię na szczycie schodów pozbawionych zjazdu dla niepełnosprawnych w towarzystwie konającego stróża prawa oraz nadciągających nieubłaganie zombie.

Przejdź do paragrafu **9**.

43

Nie przejmując się zbytnio protestami dziewczyny, zaczynasz pchać pośpiesznie wózek, który podskakuje na licznych nierównościach, co pewien czas zapadając się w rozmokły teren. Dzięki temu stosunkowo szybko udaje Ci się opuścić łąkę i wjechać na jezdnię.

– Dasz sobie radę sama? – pytasz.

– Tak, mieszkam niedaleko.

– To jedź, ja dam znać ludziom.

Nieznajoma dziękuje Ci za pomoc i odjeżdża, podczas gdy Ty zaczynasz wrzeszczeć pod jednym z bloków *Zombie wyszło!*. Na odzew nie musisz długo czekać – po chwili okna zaczynają się otwierać, a ludzie zaczynają przeklinać Cię za nocne hałasy. Mimo to nie mija kwadrans, gdy zbierasz pod swoją komendą grupkę około dwudziestu mężczyzn uzbrojonych w rury, deski, kije baseballowe, a także maczety. Ruszacie w stronę łąki, bardziej podekscytowani niż przerażeni. Okazja do takiej „rozrywki” nie zdarza się przecież często!

Szybko eliminujecie hordę żywych trupów, zaś niedobitkami zajmuje się armia, która wkracza do akcji o świcie. Miasto przez dwa tygodnie pozostaje wprawdzie w stanie kwarantanny, lecz sprawa wkrótce szybko przycicha. Jednak nie dla Ciebie. Jeszcze przez wiele miesięcy traktowany jesteś jak bohater, dzięki czemu codziennie „zarabiasz” kilkadziesiąt złotych, żebrząc po staremu na ulicach, a wieczorami wraz z przyjaciółmi od kieliszka pijesz do woli „za zdrowie zombie!”.

*GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł **„Na granicy ryzyka**”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

44

Gdy podnosisz się z ziemi, po grupie młodocianych chuliganów nie ma już śladu, za to w odległości około dziesięciu metrów od siebie dostrzegasz pierwszego zombie. Musisz uciekać! Powoli zajmujesz swoje miejsce na wózku, czując jak zbiera Ci się na wymioty. Dotykasz ostrożne głowy w miejscu, gdzie dostałaś butelką. Włosy są lepkie od zakrzepłej krwi, a Ty znów czujesz nieprzyjemny posmak w gardle. Tym razem nie jesteś w stanie się powstrzymać. Wymiotujesz, zachowując jeszcze dość trzeźwości umysłu, by przechylić się na bok, tak aby zawartość żołądka nie wylądowała na Twoich kolanach. Zombie są coraz bliżej, wiesz o tym. Przecierasz usta dłonią i niezdarnie zaczynasz popychać obręcze przy kołach. Boisz się, że możesz stracić przytomność. Musisz szybko znaleźć jakieś schronienie. Możesz spróbować...

... wdrapać się na dach kiosku przy przystanku autobusowym. **12**
... schronić się w zakładzie fryzjerskim swojego dziadka. **31**

45

Droga powrotna sprawia Ci mnóstwo kłopotów. Chcąc jechać w stronę miasta, jednocześnie oddalając się od komisariatu, musisz jechać na przełaj przez las, na szczęście jeszcze rzadki, co chwila szarpiąc koła swojego wózka, który co rusz grzęźnie w ściółce. Chociaż po drodze zaliczyłaś dwie wywrotki, w końcu udaje Ci się dotrzeć na ulicę prowadzącą w stronę zabudowań. Niestety, to nie koniec Twoich zmartwień.

Przejdź do paragrafu **34**.

46

Leśny trakt jest w lepszym stanie, niż Ci się na początku wydawało. Owszem, to pełna wertepów i kolein grząska droga, lecz przejeżdżające tędy samochody ubiły nieco teren, co do pewnego stopnia ułatwia Ci podróż. Mija jakiś kwadrans, nim docierasz do ceglanego budynku, obok którego stoi wysoki maszt nadawczy. Dwuskrzydłowe, przeszklone drzwi wejściowe prowadzą do oświetlonego korytarza, lecz nie możesz z nich skorzystać. Schody tam prowadzące nie są przystosowane dla niepełnosprawnych. Zastanawiasz się, czy zacząć krzyczeć, aby przywołać uwagę kogoś ze środka. To dobry pomysł, lecz Twoje krzyki mogą zwabić tu niepożądanych, nieumarłych gości. Może lepiej objechać budynek i poszukać innego wejścia?

Krzyczysz. **47**
Objeżdżasz budynek. **48**

47

– Heeeeeeej! – wołasz donośnie – Proszę mi pomóc!

Przez kilka strasznych chwil masz wrażenie, że cały budynek jest opuszczony. Krzyczysz jeszcze chwilę, czując jak ogarnia Cię strach, nim w końcu Twoje wysiłki dają pomyślny rezultat. Na zewnątrz wychodzi zaskoczony mężczyzna i pyta zaniepokojony:

– Co ty tu robisz w środku nocy dziewczyno?

– To przez zombie – odpierasz ponuro.

Przejdź do paragrafu. **52**

48

Objeżdżasz budynek dookoła, odkrywając, iż posiada on drugie wejście, do którego prowadzi kilkanaście wąskich schodów obok których wznosi się nader stromy podjazd dla niepełnosprawnych. Ktoś, kto odlał tą betonową pochylnię, prawdopodobnie chciał jedynie wywiązać się z przepisu mówiącego o tego typu „udogodnieniach”. Nieco obawiasz się wjeżdżać na tą „skarpę”, gdyż jeśli u jej szczytu zabraknie Ci sił, to zjedziesz do tyłu i dotkliwie się potłuczesz. Może już lepiej zaryzykować krzyk?

Krzyczysz. **47**

Wjeżdżasz na podjazd **49**

49

Zbierasz wszystkie siły i ruszasz dziarsko do przodu. *Uda mi się!* – stwierdzasz stanowczo w duchu.

Jeśli posiadasz Informację **#1**, przejedź do paragrafu **50**. W przeciwnym wypadku skup swoją uwagę na paragrafie **51**.

50

Jak to dobrze, że wybrałaś sportowy model wózka! Gdyby nie to, najprawdopodobniej nie dałabyś rady wjechać na samą górę. Odpoczywasz przez dłuższą chwilę, nim otwierasz drzwi prowadzące do wnętrza budynku. W oświetlonym neonowymi lampami korytarzu panuje cisza, którą przerywa Twój stanowczy okrzyk:

– Halo? Jest tu kto?!

Na Twoje wołanie odpowiada zdumiony głos ratownika, który właśnie wychodzi z pobliskich drzwi:

– Dziewczyno! Co ty tu robisz?!

– Zombie – stwierdzasz ponuro, widząc, jak na twarzy rozmówcy pojawia się grymas niedowierzania i strachu zarazem.

Przejdź do paragrafu **52**.

51

Nie uda się – myślisz, gdy jesteś już niemal u szczytu schodów. Najwyraźniej wydarzenia dzisiejszej nocy nadwyrężyły Twoje siły znaczniej bardziej, niż się tego spodziewałaś. Przerażona czujesz, jak wózek zaczyna się cofać. Chwilę później leżysz na ziemi z rozbitą głową, z sekundy na sekundę coraz bardziej zapadając się w niebyt.

Przytomność odzyskujesz po kilku dniach, w miejskim szpitalu, podczas których sporo wydarzyło się w nieszczęsnym miasteczku Twojego dziadka. Cała okolica została objęta wojskową kwarantanną, mimo tego, że oficjalnie żołnierze pojmali lub wyeliminowali wszystkich zbiegłych zombie. W tym czasie Twój dziadek doszedł do siebie na tyle, by dotrzeć do szpitala, lecz jego stan jest poważny. Nawet jeśli uda mu się przeżyć, to jego zdrowie ulegnie stałemu pogorszeniu. Ty masz więcej szczęścia. Poza kilkoma paskudnymi szwami na głowie, nie grożą Ci poważniejsze konsekwencje zdrowotne. Spędzając czas z dziadkiem, oczekujesz zakończenia kwarantanny. Niestety, jak na razie nic na nie nie wskazuje...

GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł ***„Bolesna strata*** *”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor

52

Streszczasz wydarzenia, których byłaś świadkiem od chwili opuszczenia domu dziadka do teraz. Mężczyzna wydaje się być przekonany, co do Twojej prawdomówności, ale i tak dzwoni do Ośrodka Epidemiologicznego, aby potwierdzić Twoją opowieść.

– Nie odpowiadają – informuje Cię ponuro rozmówca. – Muszę wezwać armię...

Wojsko zjawia się jeszcze przed świtem, dokładnie przeczesując miasto i jego okolice, by schwytać, lub zabić zbiegłe zombie. Mimo szybkiej i precyzyjnej interwencji (zupełnie jakby już wcześniej ćwiczyli ten scenariusz) wojskowi decydują się na objęcie miasta i okolic tygodniową kwarantanną. W tym czasie Twój dziadek zostaje przetransportowany do szpitala, gdzie, zważywszy na Twój znaczny udział w szybkim zakończeniu kryzysu, otrzymuje perfekcyjną opiekę i szybko dochodzi do siebie. Widzisz się z nim po zakończeniu kwarantanny, a w dwa dni później otrzymujesz od burmistrza pochwałę i obietnicę pamiątkowego medalu. Zostałaś bohaterką! Martwi Cię tylko jedno – brak jakichkolwiek badań nad przyczyną tego incydentu. Zupełnie tak, jakby ktoś się go spodziewał...

*GRATULUJĘ!!! To już koniec przygody! Twoje wybory zaprowadziły Cię do jednego z kilku alternatywnych zakończeń gry. To nosi tytuł **„Bohaterka**”. Jeśli chcesz, możesz zagrać jeszcze parę razy i poznać pozostałe zakończenia. Mam nadzieje, że moja gra dostarczyła Ci dużo rozrywki.*

Pozdrawiam
Autor